



Облака дыма

Армии 1600-1815

Версия 1.7

Военная революция

1600-1684



ФРАНЦИЯ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts				1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Особенности: Пехота				Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6			
				Особенности: Пехота, Контрмарш			
1x МУШКЕТЕРЫ-ГВАРДЕЙЦЫ (редкий) 12 pts				1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6				Огонь Пистолет: 1UW 1d6			
Особенности: Пехота, Контрмарш				Особенности: Преследование, Кавалерия			
1x ВСАДНИКИ ВЕТЕРАНЫ (редкий) 14 pts				1x КАВАЛЕРИЯ MAISON DU ROI (редкий) 15 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь Пистолет: 1UW 1d6				Огонь Пистолет: 1UW 1d6			
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия				Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия, Элита			
1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts				1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	0-1	Отступление	0	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь Картель: 3UW 2d6				Огонь Карабин: 2UW 1d6			
Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый				Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1d6 к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Баскская легкая кавалерия 10pts: 4 или менее ваших вспомогательных отрядов кавалерии получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Авангард"

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Мятежники 5pts: 4 или менее ваших отрядов пехоты получают правило "Мятеж" (+1 к тестам на дисциплину, но не может отступить)

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ФРАНЦИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Vive le Roi

Активный игрок

D отрядов пехоты прибавляют 1дб к ближнему бою против пехоты и преимущество против отрядов в укреплении или деревне

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ИМПЕРИЯ И КАТОЛИЧЕСКИЕ КНЯЗЬЯ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts	1x ПИКИНЕРЫ-ВETERАНЫ (основной) 11 pts
Скорость 2-1 Отступление 1	Скорость 2-1 Отступление 1
Сила 2 Боевой дух 2 (-4)	Сила 2 Боевой дух 2 (-4)
Дисциплина 4+ Ближний бой 2d6	Дисциплина 4+ Ближний бой 2d6
Особенности: Пехота	Особенности: Пехота, Ветераны
1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts	1x МУШКЕТЕРЫ-ВETERАНЫ (редкий) 12 pts
Скорость 2-1 Отступление d3	Скорость 2-1 Отступление d3
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	Сила 1 Боевой дух 1 (-2)
Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6
Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6	Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6
Особенности: Пехота, Контрмарш	Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш
1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts	1x ВСАДНИКИ ВETERАНЫ (редкий) 14 pts
Скорость 4-2 Отступление d6	Скорость 4-2 Отступление d6
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	Сила 1 Боевой дух 1 (-2)
Дисциплина 5+ Ближний бой 2d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 2d6
Огонь Пистолет: 1UW 1d6	Огонь Пистолет: 1UW 1d6
Особенности: Преследование, Кавалерия	Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия
1x КИРАСИРЫ (редкий) 20 pts	1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts
Скорость 3-2 Отступление d6-1	Скорость 0-1 Отступление 0
Сила 2 Боевой дух 2 (-4)	Сила 0 Боевой дух 0 (-0)
Дисциплина 4+ Ближний бой 3d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6
Огонь Пистолет: 1UW 1d6	Огонь Картечь: 3UW 2d6
Особенности: Ветераны, Кавалерия, Броня	Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts	
Скорость 4-3 Отступление d6	
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	
Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6	
Огонь Карабин: 2UW 1d6	
Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард	

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3дб: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1дб в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1дб к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Балканская легкая кавалерия 10pts, 0-2: 4 или менее ваших вспомогательных отрядов кавалерии получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Авангард"

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Мятежники 5pts: 4 или менее ваших отрядов пехоты получают правило "Мятеж" (+1 к тестам на дисциплину, но не может отступить)

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ИМПЕРИЯ И КАТОЛИЧЕСКИЕ КНЯЗЬЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовнивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

D

Железные люди

D отрядов кавалерии ИЛИ получают правило "преследование" ИЛИ правило "броня"

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ИСПАНИЯ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts				1x ПИКИНЕРЫ-ВETERАНЫ (основной) 11 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x ПИКИНЕРЫ TERCIO VIEJO (редкий) 20 pts				1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	3	Боевой дух	3 (-6)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	3+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Особенности: Пехота, Ветераны, Элита				Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6 Особенности: Пехота, Контрмарш			
1x МУШКЕТЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный) 12 pts				1x МУШКЕТЕРЫ TERCIO VIEJO (редкий) 14 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6 Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш				Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6 Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш			
1x ДРАГУНЫ И КОННЫЕ АРКЕБУЗИРЫ (вспомогательный) 12 pts				1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь Карабин: 2UW 1d6 Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард				Огонь Пистолет: 1UW 1d6 Особенности: Преследование, Кавалерия			
1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts							
Скорость	0-1	Отступление	0				
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь Картель: 3UW 2d6 Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3дб: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1дб в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1дб к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Баскская легкая кавалерия 10pts: 4 или менее ваших вспомогательных отрядов кавалерии получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Авангард"

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Мятежники 5pts: 4 или менее ваших отрядов пехоты получают правило "Мятеж" (+1 к тестам на дисциплину, но не может отступать)

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ИСПАНИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовнивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

D

Военная традиция

За каждые 5 очков суммарной цены маркеров этого сражения, до D ваших отрядов в огневом контакте получают +1 силу, не более +3

D

Испанская ярость

Активный игрок

За каждый отступивший отряд противника, не более D, его армия теряет 1 боевой дух.

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



СОЕДИНЕННЫЕ ПРОВИНЦИИ НИДЕРЛАНДОВ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной)	9 pts	1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный)	10 pts				
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Особенности: Пехота		Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6	Особенности: Пехота, Контрмарш			
1x МУШКЕТЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный)	12 pts	1x ВСАДНИКИ (вспомогательный)	12 pts				
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6	Огонь	Пистолет: 1UW 1d6	Особенности: Преследование, Кавалерия			
Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш							
1x ВСАДНИКИ ВETERАНЫ (редкий)	14 pts	1x КИРАСИРЫ (редкий)	20 pts				
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	3-2	Отступление	d6-1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6	Огонь	Пистолет: 1UW 1d6	Особенности: Ветераны, Кавалерия, Броня			
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия							
1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий)	22 pts	1x ДРАГУНЫ (вспомогательный)	12 pts				
Скорость	0-1	Отступление	0	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6	Огонь	Карабин: 2UW 1d6	Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард			
Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1d6 к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



СОЕДИНЕННЫЕ ПРОВИНЦИИ НИДЕРЛАНДОВ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Провидение

Пассивный игрок

Отмените действие тактик противника на D или менее отрядов

D

Муштра

D отрядов пехоты, не находящиеся в ближнем бою, могут сделать сложное движение

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ДАНИЯ И ПРОТЕСТАНТСКИЕ КНЯЗЬЯ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts				1x ПИКИНЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный) 11 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts				1x МУШКЕТЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6				Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6		
Особенности: Пехота, Контрмарш				Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш			
1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts				1x ВСАДНИКИ ВETERАНЫ (редкий) 14 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Преследование, Кавалерия				Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия			
1x КИРАСИРЫ (редкий) 20 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	3-2	Отступление	d6-1	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Ветераны, Кавалерия, Броня				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин: 2UW 1d6						
Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3db: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1db в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1db к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Мятежники 5pts: 4 или менее ваших отрядов пехоты получают правило "Мятеж" (+1 к тестам на дисциплину, но не может отступить)

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ДАНИЯ И ПРОТЕСТАНТСКИЕ КНЯЗЬЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Провидение

Пассивный игрок

Отмените действие тактик противника на D или менее отрядов

D

Муштра

D отрядов пехоты, не находящиеся в ближнем бою, могут сделать сложное движение

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ШВЕЦИЯ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts				1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Особенности: Пехота				Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6			
Особенности: Пехота, Контрмарш							
1x МУШКЕТЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный) 12 pts				1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6				Огонь Пистолет: 1UW 1d6			
Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш				Особенности: Преследование, Кавалерия			
1x ВСАДНИКИ ВETERАНЫ (редкий) 14 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь Пистолет: 1UW 1d6				Огонь Картечь: 3UW 2d6			
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			
1x ПОЛКОВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	0-2	Отступление	0	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь Картечь: 3UW 2d6				Огонь Карабин: 2UW 1d6			
Особенности: Бомбардировка 5UW - 1d6, Не отступает, Артиллерия, Полковые пушки				Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 5UW - 1d6: Полковая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1db в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1db к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Полковые пушки: Отряд может использовать Лес Пик, как если бы он был пехотой

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбрасывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Финская легкая кавалерия 10pts, 0-2: 4 или менее ваших вспомогательных отрядов кавалерии получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Авангард"

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ШВЕЦИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Муштра

D отрядов пехоты, не находящиеся в ближнем бою, могут сделать сложное движение

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



АНГЛИЯ: СИЛЫ ПАРЛАМЕНТА И ПОСЛЕ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts				1x ПИКИНЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный) 11 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts				1x МУШКЕТЕРЫ-ВETERАНЫ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6				Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6		
Особенности: Пехота, Контрмарш				Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш			
1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts				1x ВСАДНИКИ ВETERАНЫ (редкий) 14 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Преследование, Кавалерия				Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия			
1x КИРАСИРЫ (редкий) 20 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	3-2	Отступление	d6-1	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Ветераны, Кавалерия, Броня				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин: 2UW 1d6						
Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3дб: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1дб в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1дб к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



АНГЛИЯ: СИЛЫ ПАРЛАМЕНТА И ПОСЛЕ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Провидение

Пассивный игрок

Отмените действие тактик противника на D или менее отрядов

D

Железные люди

D отрядов кавалерии ИЛИ получают правило "преследование" ИЛИ правило "броня"

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



АНГЛИЯ: РОЯЛИСТЫ И ДО ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

Отряды

1x ПИКИНЕРЫ (основной) 9 pts				1x МУШКЕТЕРЫ (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	1	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Особенности: Пехота				Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6 Особенности: Пехота, Контрмарш			
1x ВСАДНИКИ (вспомогательный) 12 pts				1x ВСАДНИКИ ВЕТЕРАНЫ (редкий) 14 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь Пистолет: 1UW 1d6				Огонь Пистолет: 1UW 1d6			
Особенности: Преследование, Кавалерия				Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия			
1x ВСАДНИКИ-ГВАРДЕЙЦЫ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь Пистолет: 1UW 1d6				Огонь Картечь: 3UW 2d6			
Особенности: Преследование, Кавалерия				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts				1x ГОРЦЫ (вспомогательный) 6 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	2d6
Огонь Карабин: 2UW 1d6				Особенности: Пехота, Необученные			
Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1db к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Enfants Perdus 10pts: До трети включительно ваших отрядов пехоты с мушкетами получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Мятежники 5pts: 4 или менее ваших отрядов пехоты получают правило "Мятеж" (+1 к тестам на дисциплину, но не может отступить)

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбрасывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



АНГЛИЯ: РОЯЛИСТЫ И ДО ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Мастерство всадника

D отрядов кавалерии, находящихся в ближнем бою с формацией из одного отряда, получают +2дб к ближнему бою

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



РЕЧЬ ПОСПОЛИТАЯ

Отряды

1x ПАНЦИРНАЯ КОННИЦА (основной) 13 pts				1x ГАЙДУКИ (вспомогательный) 7 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	6+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
Особенности:	Преследование, Кавалерия, Иррегулярные			Огонь	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6		
				Особенности: Пехота, Необученные, Гарнизонные войска			
1x НЕМЕЦКИЕ НАЕМНИКИ: МУШКЕТЕРЫ (редкий) 10 pts				1x НЕМЕЦКИЕ НАЕМНИКИ: ПИКИНЕРЫ (редкий) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	1	Боевой дух	0 (-0)	Сила	2	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Особенности: Пехота, Необученные, Прикрытие мушкетеров			
Огонь	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Пехота, Контрмарш, Необученные							
1x ТАТАРСКАЯ И КАЗАЦКАЯ КОННИЦА (вспомогательный) 12 pts				1x КОННОЕ ОПОЛЧЕНИЕ (вспомогательный) 9 pts			
Скорость	4-4	Отступление	d6+1	Скорость	4-3	Отступление	d6+1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6		
Особенности: Кавалерия, Легкий, Необученные, Иррегулярные, Авангард, Подвижные, Преследование				Особенности: Кавалерия, Иррегулярные, Преследование, Необученные			
1x КРЫЛАТЫЕ ГУСАРЫ (редкий) 23 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	5+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Особенности: Ветераны, Кавалерия, Броня, Преследование				Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 12 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин: 2UW 1d6						
Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3дб: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Гарнизонные войска: Когда этот отряд находится в деревне, он получает +1дб к ближнему бою и дополнительно +1 к тестам на дисциплину

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1дб в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1дб к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +дб к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Прикрытие мушкетеров: Наемные мушкетеры в строю с этим отрядом получают +дб к ближнему бою в пассивный ход

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Рейтары 5pts: 4 или менее ваших отрядов Панцирной конницы теряют правило "Иррегулярные" и их дисциплина становится 5+

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



РЕЧЬ ПОСПОЛИТАЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Конная контратака

Пассивный игрок

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут сделать простое движение на дистанцию не более 2UW

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Ложное бегство

D отрядов кавалерии в огневом контакте делают простое движение, не приближаясь к противнику в сражении. Если они заканчивают движение не в сражении, уменьшите цену сражения на 1 за каждый такой отряд, до минимума в 1

D

Личное мастерство

D отрядов, находящихся в ближнем бою с формацией из одного отряда, получают +2дб к ближнему бою

D

Погоня

D отрядов, находящихся в ближнем бою во фланге или тылу у противника, получают +дб к ближнему бою, и еще +дб, если их простое движение больше

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Отряды

1x ЯНЫЧАРЫ (основной) 16 pts				1x ПРОВИНЦИАЛЬНАЯ ПЕХОТА (вспомогательный) 7 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6				Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6		
Особенности: Пехота, Ветераны				Особенности: Пехота, Необученные, Гарнизонные войска			
1x СИПАХИ (вспомогательный) 10 pts				1x ТАТАРСКАЯ И ЛЕГКАЯ КОННИЦА (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6+1	Скорость	4-4	Отступление	d6+1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6		
Особенности: Кавалерия, Иррегулярные, Преследование				Особенности: Кавалерия, Легкий, Необученные, Иррегулярные, Авангард, Подвижные, Преследование			
1x СИПАХИ КАПЫКУЛУ (редкий) 18 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Гарнизонные войска: Когда этот отряд находится в деревне, он получает +1d6 к ближнему бою и дополнительно +1 к тестам на дисциплину

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступать, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Дели 10pts: 4 или менее ваших отрядов сипахов получают ближний бой 2d6, но теряют способность к огню

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Сеймены 15pts: 4 или менее ваших отрядов сипахов получают +1UW к дальности стрельбы

Секбаны 10pts: До трети включительно ваших отрядов провинциальной пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавляется на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Ложное бегство

D отрядов кавалерии в огневом контакте делают простое движение, не приближаясь к противнику в сражении. Если они заканчивают движение не в сражении, уменьшите цену сражения на 1 за каждый такой отряд, до минимума в 1

D

Личное мастерство

D отрядов, находящихся в ближнем бою с формацией из одного отряда, получают +2дб к ближнему бою

D

Погоня

D отрядов, находящихся в ближнем бою во фланге или тылу у противника, получают +дб к ближнему бою, и еще +дб, если их простое движение больше

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



РУССКОЕ ЦАРСТВО

Отряды

1x СТРЕЛЬЦЫ (основной) 8 pts				1x ПИКИНЕРЫ (вспомогательный) 9 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Особенности: Пехота			
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Пехота, Гарнизонные войска							
1x НЕМЕЦКИЕ НАЕМНИКИ: МУШКЕТЕРЫ (редкий) 10 pts				1x НЕМЕЦКИЕ НАЕМНИКИ: ПИКИНЕРЫ (редкий) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	1	Боевой дух	0 (-0)	Сила	2	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Особенности: Пехота, Необученные, Прикрытие мушкетеров			
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Пехота, Контрмарш, Необученные							
1x ДРАГУНЫ И КАЗАКИ (вспомогательный) 12 pts				1x ТАТАРСКАЯ КОННИЦА (редкий) 12 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	4-4	Отступление	d6+1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Карабин: 2UW 1d6			Огонь Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			
Особенности: Используют укрытия, Разведчик, Легкий, Авангард				Особенности: Кавалерия, Легкий, Необученные, Иррегулярные, Авангард, Подвижные, Преследование			
1x МУШКЕТЕРЫ СОЛДАТСКОГО СТРОЯ (вспомогательный) 10 pts				1x ПОМЕСТНАЯ КОННИЦА (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-3	Отступление	d6+1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Огонь Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6			Особенности: Кавалерия, Иррегулярные, Преследование			
Особенности: Пехота, Контрмарш							

1x КОННИЦА НОВОГО СТРОЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		

Особенности: Преследование, Кавалерия

Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый

1x УКРЕПЛЕННЫЕ ПОВОЗКИ (вспомогательный) 5 pts			
Скорость	2-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	0d6
Особенности: Не отступает, Броня, Не блокируют огонь, Необученные, Немобильный			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Гарнизонные войска: Когда этот отряд находится в деревне, он получает +1d6 к ближнему бою и дополнительно +1 к тестам на дисциплину

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1d6 к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не блокируют огонь: Не прерывают линии огня и увеличивают дальность огня пехоты в тыловом контакте на глубину своей базы.

Не отступает: Не может отступать

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступать, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Прикрытие мушкетеров: Наемные мушкетеры в строю с этим отрядом получают +d6 к ближнему бою в пассивный ход

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Конные копейщики 10pts: 4 или менее ваших отрядов конницы нового строя получают ближний бой 3d6, но теряют способность к огню

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Ополчение 5pts: Стрельцы становятся вспомогательным отрядом, поместная конница — основным

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телхранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



РУССКОЕ ЦАРСТВО

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1db к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовнивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

D

Ложное бегство

D отрядов кавалерии в огневом контакте делают простое движение, не приближаясь к противнику в сражении. Если они заканчивают движение не в сражении, уменьшите цену сражения на 1 за каждый такой отряд, до минимума в 1

D

Погоня

D отрядов, находящихся в ближнем бою во фланге или тылу у противника, получают +db к ближнему бою, и еще +db, если их простое движение больше

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ВОЙСКО ЗАПОРОЖСКОЕ И КАЗАЦКИЕ ВОССТАНИЯ

Отряды

1x СЕЧЕВЫЕ КАЗАКИ (основной) 8 pts	1x РЕЕСТРОВЫЕ КАЗАКИ (редкий) 12 pts
Скорость 2-1 Отступление d3	Скорость 2-1 Отступление d3
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	Сила 1 Боевой дух 1 (-2)
Дисциплина 6+ Ближний бой 1d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6
Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6	Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6
Особенности: Пехота, Иррегулярные	Особенности: Пехота, Ветераны, Контрмарш
1x НЕМЕЦКИЕ НАЕМНИКИ: МУШКЕТЕРЫ (редкий) 10 pts	1x НЕМЕЦКИЕ НАЕМНИКИ: ПИКИНЕРЫ (редкий) 10 pts
Скорость 2-1 Отступление d3	Скорость 2-1 Отступление 1
Сила 1 Боевой дух 0 (-0)	Сила 2 Боевой дух 1 (-2)
Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6	Дисциплина 4+ Ближний бой 2d6
Огонь Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6	Особенности: Пехота, Необученные, Прикрытие мушкетеров
Особенности: Пехота, Контрмарш, Необученные	
1x КАЗАЦКАЯ ЗНАТЬ (редкий) 13 pts	1x ПОЛКОВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts
Скорость 4-2 Отступление d6	Скорость 0-2 Отступление 0
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	Сила 0 Боевой дух 0 (-0)
Дисциплина 6+ Ближний бой 2d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6
Огонь Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6	Огонь Картечь: 3UW 2d6
Особенности: Преследование, Кавалерия, Иррегулярные	Особенности: Бомбардировка 5UW - 1d6, Не отступает, Артиллерия, Полковые пушки
1x ТАТАРСКАЯ И ЛЕГКАЯ КОННИЦА (вспомогательный) 12 pts	1x УКРЕПЛЕННЫЕ ПОВОЗКИ (вспомогательный) 5 pts
Скорость 4-4 Отступление d6+1	Скорость 2-1 Отступление 0
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	Сила 0 Боевой дух 0 (-0)
Дисциплина 6+ Ближний бой 1d6	Дисциплина 4+ Ближний бой 0d6
Огонь Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6	Особенности: Не отступает, Броня, Не блокируют огонь, Необученные, Немобильный
Особенности: Кавалерия, Легкий, Необученные, Иррегулярные, Авангард, Подвижные, Преследование	

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 5UW - 1d6: Полковая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Контрмарш: Отряд получает +1дб к огню на дальней дистанции, если в тыловом контакте с ним есть другой отряд с правилом Контрмарш.

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не блокируют огонь: Не прерывают линии огня и увеличивают дальность огня пехоты в тыловом контакте на глубину своей базы.

Не отступает: Не может отступать

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +дб к рукопашному бою

Полковые пушки: Отряд может использовать Лес Пик, как если бы он был пехотой

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступать, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Прикрытие мушкетеров: Наемные мушкетеры в строю с этим отрядом получают +дб к ближнему бою в пассивный ход

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ВОЙСКО ЗАПОРОЖСКОЕ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Набег

Активируйте все иррегулярные отряды в радиусе D UW от полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+3 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Воинское сословие

D ваших отрядов в огневом контакте получают +1 силу за каждый тип вашего отряда в огневом контакте: необученные, иррегулярные, ветераны

D

Договор

Пассивный игрок

D ваших отрядов и все противники в ближнем бою с ними не могут использовать огонь и ближний бой

D

Ложное бегство

D отрядов кавалерии в огневом контакте делают простое движение, не приближаясь к противнику в сражении. Если они заканчивают движение не в сражении, уменьшите цену сражения на 1 за каждый такой отряд, до минимума в 1

D

Личное мастерство

D отрядов, находящихся в ближнем бою с формацией из одного отряда, получают +2дб к ближнему бою

Командный радиус: 2UW

D — число, выпавшее на кубике

Век разума

1685-1788



ФРАНЦИЯ

Используйте этот лист для отображения армий Испании и Баварии (в союзе с Францией).

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 15 pts				1x ВЕТЕРАНСКАЯ ПЕХОТА (редкий) 17 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x КАВАЛЕРИЯ (вспомогательный) 12 pts				1x КОННАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 16 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Кавалерия, Преследование				Особенности: Кавалерия, Преследование, Ветераны			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 20 pts			
Скорость	0-2	Отступление	0	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6						
	Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Гусары 8pts: 4 или менее ваших отрядов кавалерии теряют возможность огня and получают спецправила "Легкие", "Подвижные" и "Авангард"

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Пикинерские роты 0pts: Любое количество ваших отрядов пехоты получают преимущество в ближнем бою и затруднение в огне

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ФРАНЦИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Контратака

Пассивный игрок

D отрядов не в ближнем бою могут сделать простое движение с половинной скоростью

D

Резервный огонь

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в 1UW от противника прибавляют 1d6 к огню

D

Vive le Roi

Активный игрок

D отрядов пехоты прибавляют 1d6 к ближнему бою против пехоты и преимущество против отрядов в укреплении или деревне

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Используйте этот лист для отображения германских союзников Великобритании первой половины 18-го века.

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 15 pts				1x ВЕТЕРАНСКАЯ ПЕХОТА (редкий) 17 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x ПЕШАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 20 pts				1x КАВАЛЕРИЯ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	2	Боевой дух	3 (-6)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	3+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Пехота, Ветераны, Элита				Особенности: Кавалерия, Преследование			
1x ВЕТЕРАНСКАЯ КАВАЛЕРИЯ (редкий) 14 pts				1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-2	Отступление	0
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Кавалерия, Преследование, Ветераны				Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный			
1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 20 pts				1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	0-1	Отступление	0	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый				Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6			
				Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Конная контратака

Пассивный игрок

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут сделать простое движение на дистанцию не более 2UW

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



АВСТРИЯ И СВЯЩЕННАЯ РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 15 pts				1x ВETERАНСКАЯ ПЕХОТА (редкий) 17 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x КАВАЛЕРИЯ (вспомогательный) 12 pts				1x ВETERАНСКАЯ КАВАЛЕРИЯ (редкий) 14 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Кавалерия, Преследование				Особенности: Кавалерия, Преследование, Ветераны			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 20 pts			
Скорость	0-2	Отступление	0	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6						
	Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Гусары 8pts: 4 или менее ваших отрядов кавалерии теряют возможность огня and получают спецправила "Легкие", "Подвижные" и "Авангард"

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Пикинерские роты 0pts: Любое количество ваших отрядов пехоты получают преимущество в ближнем бою и затруднение в огне

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



АВСТРИЯ И СВЯЩЕННАЯ РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Конная контратака

Пассивный игрок

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут сделать простое движение на дистанцию не более 2UW

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовинивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

D

Железные люди

D отрядов кавалерии получают правило "броня"

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ПРУССИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 15 pts				1x ВETERАНСКАЯ ПЕХОТА (редкий) 17 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x КАВАЛЕРИЯ (вспомогательный) 12 pts				1x ВETERАНСКАЯ КАВАЛЕРИЯ (редкий) 14 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Кавалерия, Преследование				Особенности: Кавалерия, Преследование, Ветераны			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 20 pts			
Скорость	0-2	Отступление	0	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6						
	Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Гусары 8pts: 4 или менее ваших отрядов кавалерии теряют возможность огня and получают спецправила "Легкие", "Подвижные" и "Авангард"

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отрядов ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ПРУССИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Облический марш

D отрядов пехоты в командном радиусе полководца делают сложное движение с +1 к скорости

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Конная контратака

Пассивный игрок

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут сделать простое движение на дистанцию не более 2UW

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Муштра

D отрядов пехоты, не находящиеся в ближнем бою, могут сделать сложное движение

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



РОССИЙСКАЯ ИМПЕРИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 15 pts				1x ПРИЗЫВНИКИ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Необученные			
1x ПЕШАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 20 pts				1x КАВАЛЕРИЯ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	2	Боевой дух	3 (-6)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	3+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Пехота, Ветераны, Элита				Особенности: Кавалерия, Преследование			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 20 pts			
Скорость	0-2	Отступление	0	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts				1x КАЗАКИ (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	4-3	Отступление	d6+1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6 Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6			Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6		
Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард				Особенности: Кавалерия, Иррегулярные, Преследование			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Пикинерские роты 0pts: Любое количество ваших отрядов пехоты получают преимущество в ближнем бою и затруднение в огне

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбрасывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



РОССИЙСКАЯ ИМПЕРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Кто смел, тот цел

Можете перебросить D тестов на дисциплину. В начале своего хода снимите все кубики с этой тактики

D

Конная контратака

Пассивный игрок

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут сделать простое движение на дистанцию не более 2UW

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовинивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ШВЕЦИЯ

Армия Швеции до поражения под Полтавой 1709 года. Для отображения Швеции более позднего периода используйте лист Священной Римской Империи.

Отряды

1x КАРОЛИНСКАЯ ПЕХОТА (основной) 20 pts				1x КАВАЛЕРИЯ (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Пехота, Ветераны				Особенности: Кавалерия, Преследование			
1x ДРАБАНТЫ (редкий) 16 pts				1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-2	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Кавалерия, Преследование, Ветераны				Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный			
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts							
Скорость	4-3	Отступление	d6				
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)				
Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6				
Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6						
	Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6						
Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард							

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Пикинерские роты 0pts: Любое количество ваших отрядов пехоты получают преимущество в ближнем бою и затруднение в огне

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ШВЕЦИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Контратака

Пассивный игрок

D отрядов не в ближнем бою могут сделать простое движение с половинной скоростью

D

Gå-På

Активный игрок

D отрядов пехоты в 1UW от противника прибавляют 1d6 к огню

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1d6 к ближнему бою против кавалерии

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Отряды

1x ЯНЫЧАРЫ (основной) 13 pts				1x ПРОВИНЦИАЛЬНАЯ ПЕХОТА (вспомогательный) 7 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6			Огонь	Мушкет (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
	Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6				Мушкет (ближняя дистанция): 1UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота, Необученные, Гарнизонные войска			
1x ТАТАРСКАЯ И ЛЕГКАЯ КОННИЦА (вспомогательный) 12 pts				1x СИПАХИ (вспомогательный) 10 pts			
Скорость	4-4	Отступление	d6+1	Скорость	4-3	Отступление	d6+1
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6		
Особенности: Кавалерия, Легкий, Необученные, Иррегулярные, Авангард, Подвижные, Преследование				Особенности: Кавалерия, Иррегулярные, Преследование			
1x СИПАХИ КАПЫКУЛУ (редкий) 18 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Пистолет: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Гарнизонные войска: Когда этот отряд находится в деревне, он получает +1d6 к ближнему бою и дополнительно +1 к тестам на дисциплину

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступать, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Дели 10pts: 4 или менее ваших отрядов сипахов получают ближний бой 2d6, но теряют способность к огню

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Ложное бегство

D отрядов кавалерии в огневом контакте делают простое движение, не приближаясь к противнику в сражении. Если они заканчивают движение не в сражении, уменьшите цену сражения на 1 за каждый такой отряд, до минимума в 1

D

Мастерство всадника

D отрядов кавалерии, находящихся в ближнем бою с формацией из одного отряда, получают +2дб к ближнему бою

D

Погоня

D отрядов, находящихся в ближнем бою во фланге или тылу у противника, получают +дб к ближнему бою, и еще +дб, если их простое движение больше

Командный радиус: 2UW

D — число, выпавшее на кубике



США

Отряды

1x НОВОБРАНЦЫ (вспомогательный) 12 pts				1x ОПОЛЧЕНИЕ (вспомогательный) 15 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Необученные				Особенности: Пехота, Необученные, Разведчик, Иррегулярные, Авангард, Используют укрытия, Легкий			
1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 15 pts				1x КАВАЛЕРИЯ (редкий) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Пистолет: 1UW 1d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Кавалерия, Преследование			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ДРАГУНЫ (редкий) 16 pts			
Скорость	0-2	Отступление	0	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Карабин (дальняя дистанция): 2UW 1d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Карабин (ближняя дистанция): 1UW 2d6			
				Особенности: Разведчик, Используют укрытия, Легкий, Авангард			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Разведчик: При расстановке армий этот отряд может быть выставлен как обычно, или где угодно на поле, не ближе 3UW от отрядов, колонн или зоны расстановки противника

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход.

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Богатый обоз 10pts, 0-2: Один раз за игру, когда ваш отряд разгромлен на вашей половине стола, находясь в ближнем бою с отрядами противника, они должны пройти тест на дисциплину или быть уничтожены.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Двойное жалование 10pts: Можно перебросить первые два проваленных теста на дисциплину

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Полковая артиллерия 6pts, 0-4: Один отряд пехоты получает преимущество в огне

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Предатель 20pts: Один раз за игру, в начале фазы действий противника, выберите его формацию. Она не может двигаться в этот ход.

Разведчики 10pts, 0-2: Три или менее ваших отряда ветеранской пехоты получают правила "Разведчик", "Легкий" и "Используют укрытия"

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



США

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Набег

Активируйте все иррегулярные отряды в радиусе D UW от полководца

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+3 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Диверсия

D вражеских отрядов в огневом контакте получают -1 к тестам на дисциплину и +1 к дистанции отступления

D

Наша земля

D отрядов в трудном или очень трудном ландшафте получают преимущество и +1 к тестам на дисциплину

D

Провидение

Пассивный игрок

Отмените действие тактик противника на D или менее отрядов

Командный радиус: 2UW

D — число, выпавшее на кубике

Эпоха империй

1789-1815



ФРАНЦИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 16 pts				1x ЛЕГКАЯ ПЕХОТА (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-3)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Готовность к потерям				Особенности: Пехота, Легкий, Ветераны, Используют укрытия			
1x ПРИЗЫВНИКИ (вспомогательный) 12 pts				1x СТАРАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 26 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	1
Сила	1	Боевой дух	2 (-3)	Сила	3	Боевой дух	3 (-6)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	3+	Ближний бой	3d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Необученные, Готовность к потерям				Особенности: Пехота, Ветераны, Элита			
1x МОЛОДАЯ И СРЕДНЯЯ ГВАРДИЯ (редкий) 20 pts				1x ГУСАРЫ И КОННЫЕ ЕГЕРЯ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Легкий, Авангард, Подвижные			
Особенности: Пехота, Ветераны							
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts				1x УЛАНЫ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Ветераны				Особенности: Кавалерия, Преследование, Конные копейщики, Атака галопом, Легкий, Авангард			
1x КИРАСИРЫ И КАРАБИНЕРЫ (редкий) 24 pts				1x КОННАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 24 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия, Броня, Атака галопом				Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия, Атака галопом			

1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	2-2	Отступление	0	Скорость	1-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		

Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный

Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый

1x КОННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 24 pts			
Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6		

Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Артиллерия

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Атака галопом: В активный ход отряд получает +1d6 в ближнем бою против кавалерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Готовность к потерям: Когда этот отряд уничтожен, ваша армия теряет на одну единицу боевого духа меньше (уже отражено в профиле)

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Конные копейщики: Получают +d6 к ближнему бою против формаций из одного отряда

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир корпуса 60pts, 0-2: Дополнительный командующий. Вы кидаете на 1 кубик действий больше каждый ход, если в его командном радиусе есть ваши отряды в огневом контакте.

Levée en Masse 10pts: Ваша необученная пехота может использовать тактики "воодушевление" и "Vive la France"

Pas de Charge 10pts, 0-2: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход. В этот ход противник не может использовать приготовление "Перехват приказов"

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Кавалерийская разведка 10pts, 0-2: 4 или менее ваших отрядов легкой кавалерии получают правила "Разведчик"

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Перехват приказов 5pts: Один раз за игру, когда оппонент использует "Движение резервов", отмените это действие

Пешая разведка 15pts: 4 или менее ваших отрядов легкой пехоты получают правило "Разведчик"

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбрасывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ФРАНЦИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Перемещение резервов

1 формация делает сложное движение с +D к скорости. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Построение в каре

Пассивный игрок

D отрядов пехоты отменяют бонусы за фланг отрядам в ближнем бою с ними; и получают +1 к тестам на дисциплину, если находятся в ближнем бою с кавалерией

D

Конный натиск

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут совершить простое движение до 1UW.

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Застрельщики

D отрядов пехоты в сражении, не находящихся в огневом контакте с противником, прибавляют 1d6 к силе

D

Vive la France

Активный игрок

D отрядов пехоты прибавляют 1d6 к ближнему бою против пехоты и преимущество в ближнем бою, если в тыловом контакте с ними есть дружественный отряд пехоты

D

Поддержка артиллерии

За каждый из D ваших отрядов артиллерии не в сражении, который может провести линию огня до маркера этого сражения, добавьте +2d6 к вашему результату боя; нельзя выбрать больше, чем ваших отрядов в огневом контакте

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



РОССИЙСКАЯ ИМПЕРИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 16 pts	1x ПЕШАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 20 pts
Скорость 2-1 Отступление d3	Скорость 2-1 Отступление d3
Сила 1 Боевой дух 2 (-3)	Сила 2 Боевой дух 3 (-6)
Дисциплина 4+ Ближний бой 2d6	Дисциплина 3+ Ближний бой 2d6
Огонь Мушкет: 2UW 2d6	Огонь Мушкет: 2UW 2d6
Особенности: Пехота, Готовность к потерям	Особенности: Пехота, Ветераны, Элита
1x ЕГЕРЯ (редкий) 16 pts	1x ГРЕНАДЕРЫ (редкий) 20 pts
Скорость 2-2 Отступление d3	Скорость 2-1 Отступление d3
Сила 1 Боевой дух 2 (-4)	Сила 1 Боевой дух 2 (-4)
Дисциплина 5+ Ближний бой 1d6	Дисциплина 4+ Ближний бой 3d6
Огонь Мушкет: 2UW 2d6	Огонь Мушкет: 2UW 2d6
Особенности: Пехота, Легкий, Ветераны, Используют укрытия	Особенности: Пехота, Ветераны
1x КАЗАКИ (вспомогательный) 8 pts	1x ГУСАРЫ (вспомогательный) 16 pts
Скорость 4-3 Отступление d6	Скорость 4-3 Отступление d6
Сила 1 Боевой дух 0 (-0)	Сила 1 Боевой дух 1 (-2)
Дисциплина 6+ Ближний бой 1d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Легкий, Необученные, Иррегулярные, Конные копейщики, Подвижные	Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Легкий, Авангард, Подвижные
1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts	1x УЛАНЫ (вспомогательный) 16 pts
Скорость 4-2 Отступление d6	Скорость 4-2 Отступление d6
Сила 1 Боевой дух 1 (-2)	Сила 1 Боевой дух 1 (-2)
Дисциплина 4+ Ближний бой 2d6	Дисциплина 5+ Ближний бой 2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Ветераны	Особенности: Кавалерия, Преследование, Конные копейщики, Атака галопом, Легкий, Авангард
1x КОННАЯ ГВАРДИЯ И КИРАСИРЫ (редкий) 24 pts	1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts
Скорость 4-2 Отступление d6	Скорость 2-2 Отступление 0
Сила 2 Боевой дух 2 (-4)	Сила 0 Боевой дух 0 (-0)
Дисциплина 4+ Ближний бой 3d6	Дисциплина 4+ Ближний бой 1d6
Огонь	Огонь Картечь: 3UW 2d6
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия, Атака галопом	Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный

1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts				1x КОННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 24 pts			
Скорость	1-1	Отступление	0	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый				Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Артиллерия			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Атака галопом: В активный ход отряд получает +1d6 в ближнем бою против кавалерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Готовность к потерям: Когда этот отряд уничтожен, ваша армия теряет на одну единицу боевого духа меньше (уже отражено в профиле)

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Конные копейщики: Получают +d6 к ближнему бою против формаций из одного отряда

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир корпуса 60pts, 0-2: Дополнительный командующий. Вы кидаете на 1 кубик действий больше каждый ход, если в его командном радиусе есть ваши отряды в огневом контакте.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход. В этот ход противник не может использовать приготовление "Перехват приказов"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Кавалерийская разведка 10pts, 0-2: 4 или менее ваших отрядов легкой кавалерии получают правила "Разведчик"

Казачьи разъезды 5pts: 6 или менее ваших отрядов казаков получают правило "Разведчик"

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Перехват приказов 5pts: Один раз за игру, когда оппонент использует "Движение резервов", отмените это действие

Пешая разведка 15pts: 4 или менее ваших отрядов легкой пехоты получают правило "Разведчик"

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



РОССИЙСКАЯ ИМПЕРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Перемещение резервов

1 формация делает сложное движение с +D к скорости. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Построение в каре

Пассивный игрок

D отрядов пехоты отменяют бонусы за фланг отрядам в ближнем бою с ними; и получают +1 к тестам на дисциплину, если находятся в ближнем бою с кавалерией

D

Конный натиск

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут совершить простое движение до 1UW.

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Кто смел, тот цел

Можете перебросить D тестов на дисциплину. В начале своего хода снимите все кубики с этой тактики

D

Пуля — дура, штык — молодец

D отрядов пехоты прибавляют 1d6 к ближнему бою против пехоты; ИЛИ правило "Броня", если они не находятся в ближнем бою и имеют другой отряд пехоты в тыловом контакте

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовинивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



АВСТРИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 16 pts				1x ГРЕНЦЕРЫ (вспомогательный) 13 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-3)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Готовность к потерям				Особенности: Пехота, Легкий, Используют укрытия, Авангард			
1x ЛАНДВЕР (вспомогательный) 12 pts				1x ГРЕНАДЕРЫ (редкий) 20 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-3)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Необученные, Готовность к потерям				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x ГУСАРЫ И ШЕВОЛЕЖЕРЫ (вспомогательный) 16 pts				1x ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Легкий, Авангард, Подвижные				Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Ветераны			
1x УЛАНЫ (вспомогательный) 16 pts				1x КИРАСИРЫ (редкий) 24 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	2	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Конные копейщики, Атака галопом, Легкий, Авангард				Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия, Атака галопом			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	2-2	Отступление	0	Скорость	1-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый			

1x КОННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий)		24 pts	
Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6		

Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Артиллерия

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Атака галопом: В активный ход отряд получает +1d6 в ближнем бою против кавалерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Броня: Противник получает затруднение за каждый ваш отряд с броней на линии огня

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Готовность к потерям: Когда этот отряд уничтожен, ваша армия теряет на одну единицу боевого духа меньше (уже отражено в профиле)

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Конные копейщики: Получают +d6 к ближнему бою против формаций из одного отряда

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход. В этот ход противник не может использовать приготовление "Перехват приказов"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Кавалерийская разведка 10pts, 0-2: 4 или менее ваших отрядов легкой кавалерии получают правило "Разведчик"

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Перехват приказов 5pts: Один раз за игру, когда оппонент использует "Движение резервов", отмените это действие

Пешая разведка 15pts: 4 или менее ваших отрядов легкой пехоты получают правило "Разведчик"

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбавывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



АВСТРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Перемещение резервов

1 формация делает сложное движение с +D к скорости. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

D отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Построение в каре

Пассивный игрок

D отрядов пехоты отменяют бонусы за фланг отрядам в ближнем бою с ними; и получают +1 к тестам на дисциплину, если находятся в ближнем бою с кавалерией

D

Конный натиск

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут совершить простое движение до 1UW.

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Держать строй

Пассивный игрок

D ваших отрядов ополовинивают дистанцию отступления и могут повернуться после него

D

Военная традиция

За каждые 5 очков суммарной цены маркеров этого сражения, до D ваших отрядов в огневом контакте получают +1 силу, не более +4

D

Железные люди

D отрядов кавалерии получают правило "броня"

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА (основной) 17 pts				1x СОЮЗНАЯ ПЕХОТА (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-3)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Ветераны				Особенности: Пехота, Готовность к потерям			
1x ИСПАНСКИЕ СОЮЗНИКИ (вспомогательный) 12 pts				1x ГОРЦЫ (редкий) 20 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-3)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Необученные, Готовность к потерям				Особенности: Пехота, Ветераны			
1x ПЕШАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 20 pts				1x ЛЕГКАЯ ПЕХОТА (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	2	Боевой дух	3 (-6)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	3+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Ветераны, Элита				Особенности: Пехота, Легкий, Ветераны, Используют укрытия			
1x ГУСАРЫ И ЛЕГКИЕ ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts				1x ТЯЖЕЛЫЕ ДРАГУНЫ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Легкий, Авангард, Подвижные				Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Ветераны			
1x КОННАЯ ГВАРДИЯ (редкий) 24 pts				1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	2-2	Отступление	0
Сила	2	Боевой дух	2 (-4)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Особенности: Преследование, Ветераны, Кавалерия, Атака галопом				Огонь Картель: 3UW 2d6			
				Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный			

1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts				1x КОННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 24 pts			
Скорость	1-1	Отступление	0	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый				Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Артиллерия			

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Атака галопом: В активный ход отряд получает +1d6 в ближнем бою против кавалерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Готовность к потерям: Когда этот отряд уничтожен, ваша армия теряет на одну единицу боевого духа меньше (уже отражено в профиле)

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Элита: Каждый раз, когда этот отряд отступает, ваша армия теряет 1 боевой дух

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход. В этот ход противник не может использовать приготовление "Перехват приказов"

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Кавалерийская разведка 10pts, 0-2: 4 или менее ваших отрядов легкой кавалерии получают правила "Разведчик"

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Перехват приказов 5pts: Один раз за игру, когда оппонент использует "Движение резервов", отмените это действие

Пешая разведка 15pts: 4 или менее ваших отрядов легкой пехоты получают правило "Разведчик"

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Ракеты Конгрива 5pts: Один из ваших отрядов легкой артиллерии теряет возможность огня картечью, но получает +2 UW к дальности бомбардировки и бонус +3db против формаций хотя бы частично в деревне (дополнительно)

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе срабатывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.

Шрапнель 15pts: Дальность огня картечью +1



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Перемещение резервов

1 формация делает сложное движение с +D к скорости. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Построение в каре

Пассивный игрок

D отрядов пехоты отменяют бонусы за фланг отрядам в ближнем бою с ними; и получают +1 к тестам на дисциплину, если находятся в ближнем бою с кавалерией

D

Конный натиск

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут совершить простое движение до 1UW.

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Резервный огонь

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в 1UW от противника прибавляют 1d6 к огню

D

Управление огнем

D отрядов пехоты получают преимущество в огне

D

Тонкая красная линия

Пассивный игрок

D ваших отрядов в огневом контакте получают +d6 к силе. За каждый ваш отряд в сражении, но не в огневом контакте, получите затруднение

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ПРУССИЯ

Армия Пруссии после реформ 1806-9 годов. Для отображения Пруссии до реформ используйте армию из века разума.

Отряды

1x ЛИНЕЙНАЯ И РЕЗЕРВНАЯ ПЕХОТА (основной) 16 pts				1x ЕГЕРЯ (редкий) 16 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-3)	Сила	1	Боевой дух	2 (-4)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Готовность к потерям				Особенности: Пехота, Легкий, Ветераны, Используют укрытия			
1x ГРЕНАДЕРЫ (редкий) 20 pts				1x ЛАНДВЕР (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	2 (-3)
Дисциплина	4+	Ближний бой	3d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота, Ветераны				Особенности: Пехота, Необученные, Готовность к потерям			
1x КАВАЛЕРИЯ ЛАНДВЕРА (вспомогательный) 10 pts				1x ГУСАРЫ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-3	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Конные копейщики, Необученные				Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Легкий, Авангард, Подвижные			
1x ДРАГУНЫ И КИРАСИРЫ (вспомогательный) 16 pts				1x УЛАНЫ (вспомогательный) 16 pts			
Скорость	4-2	Отступление	d6	Скорость	4-2	Отступление	d6
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	2d6
Особенности: Кавалерия, Преследование, Атака галопом, Ветераны				Особенности: Кавалерия, Преследование, Конные копейщики, Атака галопом, Легкий, Авангард			
1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	2-2	Отступление	0	Скорость	1-1	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный, Тяжелый			

1x КОННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий)		24 pts	
Скорость	2-2	Отступление	d3
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6		

Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Артиллерия

Особенности

Авангард: При определении дистанции от полководца до формации, полностью состоящей из отрядов с авангардом, считайте, что она находится в два раза ближе, как и все ее отряды.

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Атака галопом: В активный ход отряд получает +1d6 в ближнем бою против кавалерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Ветераны: Не учитываются в лимит отрядов при получении эффекта ваших тактик и всегда получают их эффект.

Готовность к потерям: Когда этот отряд уничтожен, ваша армия теряет на одну единицу боевого духа меньше (уже отражено в профиле)

Используют укрытия: Находясь в трудном или очень трудном ландшафте, отряд получает +1d6 в ближнем бою

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Конные копейщики: Получают +d6 к ближнему бою против формаций из одного отряда

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Необученные: Не получают эффекты тактик

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Подвижные: При атаке во фланг отряд получает дополнительно +d6 к рукопашному бою

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир корпуса 60pts, 0-2: Дополнительный командующий. Вы кидаете на 1 кубик действий больше каждый ход, если в его командном радиусе есть ваши отряды в огневом контакте.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход. В этот ход противник не может использовать приготовление "Перехват приказов"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Кавалерийская разведка 10pts, 0-2: 4 или менее ваших отрядов легкой кавалерии получают правила "Разведчик"

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Перехват приказов 5pts: Один раз за игру, когда оппонент использует "Движение резервов", отмените это действие

Пешая разведка 15pts: 4 или менее ваших отрядов легкой пехоты получают правило "Разведчик"

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Ракеты Конгрива 5pts: Один из ваших отрядов легкой артиллерии теряет возможность огня картечью, но получает +2 UW к дальности бомбардировки и бонус +3d6 против формаций хотя бы частично в деревне (дополнительно)

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбрасывается на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Фрайкор 15pts: 4 или менее ваших необученных отрядов получают правила "Разведчик", "Авангард" и "Подвижные"

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Перемещение резервов

1 формация делает сложное движение с +D к скорости. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Гренадеры, в атаку

1 отряд пехоты отменяет эффект укрепления в контакте и получает преимущество в ближнем бою против отрядов в трудном или очень трудном ландшафте

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Построение в каре

Пассивный игрок

D отрядов пехоты отменяют бонусы за фланг отрядам в ближнем бою с ними; и получают +1 к тестам на дисциплину, если находятся в ближнем бою с кавалерией

D

Конный натиск

D отрядов кавалерии не в ближнем бою могут совершить простое движение до 1UW.

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Застрельщики

D отрядов пехоты в сражении, не находящихся в огневом контакте с противником, прибавляют 1db к силе

D

Вооруженная нация

D ваших отрядов получают +1 к силе за каждый тип вашего отряда в огневом контакте: кавалерия, пехота, артиллерия, необученные

D

Муштра

D отрядов пехоты, не находящихся в ближнем бою, могут сделать сложное движение

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Отряды

1x ЯНЫЧАРЫ (основной) 15 pts				1x ПРОВИНЦИАЛЬНАЯ ПЕХОТА (вспомогательный) 12 pts			
Скорость	2-1	Отступление	d3	Скорость	2-1	Отступление	d3
Сила	1	Боевой дух	2 (-4)	Сила	1	Боевой дух	1 (-2)
Дисциплина	4+	Ближний бой	2d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Мушкет: 2UW 2d6			Огонь	Мушкет: 2UW 2d6		
Особенности: Пехота				Особенности: Пехота			

1x СИПАИ И МАМЕЛЮКИ (вспомогательный) 9 pts				1x ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 22 pts			
Скорость	4-3	Отступление	d6	Скорость	0-1	Отступление	0
Сила	1	Боевой дух	1 (-2)	Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	6+	Ближний бой	1d6	Дисциплина	5+	Ближний бой	1d6
Огонь	Разное стрелковое оружие: 1UW 1d6			Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Кавалерия, Преследование, Легкий, Иррегулярные				Особенности: Бомбардировка 8UW - 3d6, Не отступает, Иррегулярные, Немобильный, Артиллерия, Тяжелый			

1x ПОЛЕВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (редкий) 15 pts			
Скорость	2-2	Отступление	0
Сила	0	Боевой дух	0 (-0)
Дисциплина	4+	Ближний бой	1d6
Огонь	Картечь: 3UW 2d6		
Особенности: Бомбардировка 6UW - 2d6, Не отступает, Артиллерия, Немобильный			

Особенности

Артиллерия: -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из артиллерии

Бомбардировка 6UW - 2d6: Легкая артиллерия

Бомбардировка 8UW - 3d6: Тяжелая артиллерия

Иррегулярные: Никогда не считается в формации с другими отрядами. Армия не теряет боевой дух, когда иррегулярные отряды делают неудачное отступление.

Кавалерия: Затруднение в огневом контакте в трудном и очень трудном ландшафте. -1 к бомбардировке формаций, целиком состоящих из кавалерии

Легкий: При отступлении не увеличивает цену сражения. Не получает затруднение в очень трудном ландшафте.

Не отступает: Не может отступить

Немобильный: Отряд не может двигаться в тот же ход, когда делал бомбардировку. Отряд теряет способность к огню и бомбардировке в ход, когда двигался. При движении по трудному ландшафту, скорость сокращается до 1. Не может двигаться по очень трудному ландшафту.

Пехота: +1 к броскам дисциплины, когда находится в деревне

Преследование: Пехота в контакте с этим отрядом не может отступить, если этот отряд не находится в трудном или очень трудном ландшафте

Тяжелый: Считается как два отряда артиллерии при вычислении стратегического рейтинга армии

Приготовления

Командир крыла 40pts, 0-2: Дополнительный командующий.

Адъютант 5pts, 0-3: Один раз за игру удвойте командный радиус на этот ход. В этот ход противник не может использовать приготвление "Перехват приказов"

Армейские священники 15pts: Один раз за игру добавьте +1 к скорости всех отрядов своей пехоты на этот ход

Артиллерийская академия 20pts: Можете перебрасывать единицы в бросках на бомбардировку.

Гаубицы 15pts: Игнорируйте штраф при бомбардировке кавалерии. Считайте целевые формации на 1 отряд больше по размеру при бомбардировке.

Дели 10pts: 4 или менее ваших отрядов сипахов получают ближний бой 2d6, но теряют способность к огню

Запасные расчеты 5pts, 0-2: Один раз за игру, когда отряд артиллерии противника разбит, находясь в контакте с вашими отрядами, вместо этого возьмите его под контроль.

Кавалерийская разведка 10pts, 0-2: 4 или менее ваших отрядов легкой кавалерии получают правила "Разведчик"

Качественный порох 5pts, 0-2: Можете один раз за игру полностью перебросить бросок сражения.

Мастерская разведка 15pts: Одна из ваших колонн (на ваш выбор) ставится на поле только после того, как противник выставил всю армию

Мобильный штаб 15pts: Один раз в ход в фазу действий можете переместить полководца до 2UW

Опытный штаб 10pts: +1 командный радиус для главнокомандующего (не работает на дополнительных командующих)

Перехват приказов 5pts: Один раз за игру, когда оппонент использует "Движение резервов", отмените это действие

Пешая разведка 15pts: 4 или менее ваших отрядов легкой пехоты получают правило "Разведчик"

Полевой госпиталь 15pts: +15% стартового боевого духа

Превосходная логистика 10pts, 0-2: При расстановке армий у вас на 1 колонну больше

Превосходные лошади 40pts: Ваши отряды кавалерии получают преимущество в ближнем бою с кавалерией противника в активный ход.

Редут 10pts, 0-2: Перед расстановкой армий, выставьте на своей половине стола укрепление, и сразу можете поставить в него один отряд.

Репутация 10pts: При расстановке армий противники имеют на одну колонну меньше

Священное знамя 5pts: После расстановки войск, выберите один основной свой отряд. Он получает +3 к силе. Каждый раз, когда он отступает, вы теряете 2 боевого духа.

Снайперы 10pts: Риск для полководца противника при добросе сбрасывает на 1 или 2.

Стратегия 15pts, 0-2: +1 стратегический рейтинг

Тактическое мастерство 15pts: Один кубик действий, который можно использовать только для тактик (используйте кубик другого цвета). Если он уже стоит на доске, кидать его нельзя.

Телохранитель 10pts: Игнорируйте первый проваленный риск для полководца.

Шпион 10pts, 0-2: Один раз за игру, во время фазы начала сражения, удалите один кубик с тактики противника.



ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Налет

Активируйте все отряды иррегулярной кавалерии в командном радиусе полководца. Их скорость простого движения повышается до D на эту активацию, если она ниже

Движение колоннами

1 формация делает простое движение со скоростью D. Она не может двигаться в пределах 3UW от отрядов противника

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+3 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

D

Ложное бегство

D отрядов кавалерии в огневом контакте делают простое движение, не приближаясь к противнику в сражении. Если они заканчивают движение не в сражении, уменьшите цену сражения на 1 за каждый такой отряд, до минимума в 1

D

Мастерство всадника

D отрядов кавалерии, находящихся в ближнем бою с формацией из одного отряда, получают +2дб к ближнему бою

D

Погоня

D отрядов, находящихся в ближнем бою во фланге или тылу у противника, получают +дб к ближнему бою, и еще +дб, если их простое движение больше

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике